PlayStation
PAL
LEGACY of KAIN
SOUL REAVER
CRYSTAL DYNAMICS
EIDOS
PlayStation®

Zur Beachtung

Dieses ist eine CD-ROM für die PlayStation® Videospielkonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation® geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zu Ihrer PlayStation® genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD-ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD-ROM nur am Rand, und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD-ROM zu berühren. Die CD-ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD-ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf, und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD-ROM, da diese zu Betriebsfehlern führen kann.

Hinweise für Ihre Gesundheit

• Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden. • Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind. • Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum, und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt. • Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Videospielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

PIRATERIE

Die unerlaubte Reproduktion des Spiels, sei es ganz oder teilweise, sowie das unerlaubte Verwenden von eingetragenen Warenzeichen sind rechtswidrig. PIRATERIE schadet dem Verbraucher ebenso wie den rechtmäßigen Entwicklern, Herausgebern und Händlern. Wenn Sie vermuten, daß dieses Spiel eine unrechtmäßige Kopie ist oder wenn Sie Informationen über unrechtmäßige Kopien haben, wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Kundendienst. Die Nummer finden Sie hinten in diesem Handbuch.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service No.) siehe letzte Seite des Handbuchs

© 1999 Crystal Dynamics, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Nur für den Privatgebrauch. Unerlaubtes Kopieren, Adaptieren, Vermieten, Verleihen, Weiterverkaufen, Verwenden in Spielhallen, Benutzung mit Gebührenerhebung, Veröffentlichen, elektronisches Übertragen, öffentliches Aufführen, Verteilen oder Benutzen teilweiser Auszüge aus diesem Produkt bzw. jegliche Handlungen, die die Warenzeichen- oder Urheberrechte an diesem Produkt verletzen, sind verboten. Veröffentlicht durch Eidos Interactive Limited. Entwickelt von Crystal Dynamics, Inc.

1 Player | Memory Card 3 blocks | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible

SLES-02025

INHALT

STEUERUNG 4
SPIEL BEGINNEN 5
OPTIONEN 5
PAUSENMENÜ 5
SPIEL SPEICHERN 6
LORD KAIN UND DIE GESCHICHTE VON NOSGOTH 6
DIE SPEKTRALE UND DIE MATERIELLE WELT 9
ENERGIE 10
FÄHIGKEITEN 11
ERWORBENE FÄHIGKEITEN 13
KAMPF 16
WARP-TORE 19
DER SOUL REAVER 20
GLYPHEN 21
WICHTIG ZUM ÜBERLEBEN 24
DAS TEAM 31
DIE EIDOS INTERACTIVE HELPLINE . 33
DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH 34

STEUERUNG (STANDARD)

Allgemeines

START-Taste	Spiel beginnen; Pause/Fortfahren
Richtungstasten ↑↓	Menüpunkt wählen
✕-Taste	Menüwahl bestätigen

Das Spiel spielen

Richtungstasten	Raziel beim Laufen, Fliegen, Klettern oder Schwimmen bewegen
Linker Stick	Wenn Sie einen Analog Controller (DUAL SHOCK) benutzen, können Sie den Linken Stick benutzen, um Raziel zu steuern.
✕-Taste	Springen/schwimmen
L1-Taste + ✕-Taste	Hochspringen/Beschleunigungsschub unter Wasser
Springen + ✕-Taste drücken/gedrückt halten	Raziel benutzt seine Flügel zum Gleiten
□-Taste (Aktionstaste)	Angriff mit Klauen oder Waffen/Zauber aus dem Glyph Menü wählen/Gegenstände und Schalter drücken oder ziehen
□-Taste	Taste antippen, um betäubte Feinde zu packen/einem betäubten Feind einen tödlichen Schlag zu versetzen/Geschosse zielen und abfeuern
○-Taste gedrückt halten	Seele verschlingen
L1-Taste	In die Hocke gehen
R1-Taste	Schleichen/automatisch den nächsten Feind anvisieren/antippen, um sich einem anderen Feind zuzuwenden
L2-Taste oder R2-Taste	Kamera um Raziel herumfahren. L2-Taste und R2-Taste drücken, um Orientierungs-Modus aufzurufen.
SELECT-Taste	Drücken, um Glyph-Menü zu öffnen. Erneut drücken, um es zu schließen.

SPIEL BEGINNEN

Um das Spiel Legacy of Kain: Soul Reaver zu starten, wählen Sie die Option SPIEL BEGINNEN aus dem Hauptmenü und drücken Sie die ✕-Taste. Sie haben die Möglichkeit, ein neues Spiel zu beginnen oder einen gespeicherten Spielstand fortzusetzen. Um einen Spielstand fortzusetzen, muß sich eine MEMORY CARD in MEMORY CARD Steckplatz 1 befinden, die einen gespeicherten Spielstand enthält.

Hinweis: Wenn Sie einen gespeicherten Spielstand fortsetzen, beginnen Sie an einer zentralen Stelle des Spiels. Sämtliche Fähigkeiten und der Zustand der Welt Nosgoths (inklusive der aktivierten Warp-Tore) bleiben bestehen, wie sie beim Speichern des Spiels vorhanden waren.

OPTIONEN

Wählen Sie Optionen aus dem Hauptmenü und drücken Sie die ✕-Taste. In dem Menü Optionen können Sie die Lautstärke der Soundeffekte und der Hintergrundmusik variieren. Sollten Sie einen Analog Controller (DUAL SHOCK) benutzen, können Sie in dem Menü Optionen die Vibrationsfunktion an- oder ausschalten.

PAUSENMENÜ

Um das Pausenmenü aufzurufen, drücken sie während des Spiels die START-Taste. Ein Menü wird angezeigt, welches das Speichern des augenblicklichen Spielstandes, das Einstellen der Soundoptionen, das Fortsetzen des Spiels und das Aktivieren der Vibrationsfunktion bei Benutzen eines Analog Controllers (DUAL SHOCK) erlaubt. Wählen Sie eine Option und drücken Sie die X-Taste.

SPIEL SPEICHERN

Sie können einen Legacy of Kain: Soul Reaver-Spielstand jederzeit während des Spielens speichern.

SO SPEICHERN SIE EINEN SPIELSTAND:

- Vergewissern Sie sich, daß sich eine MEMORY CARD in MEMORY CARD Steckplatz 1 befindet.
- Gehen Sie in das Pausenmenü während des Spiels.
- Wählen Sie SPIEL SPEICHERN aus dem Pausenmenü und drücken Sie die ✕-Taste.
- Befindet sich bereits ein Legacy of Kain: Soul Reaver-Spielstand auf Ihrer MEMORY CARD, haben Sie die Möglichkeit, diesen zu überschreiben. Ist dies nicht der Fall, können Sie einen neuen Speicherplatz erstellen.

Hinweis: Um Ihren Fortschritt in Legacy Of Kain: Soul Reaver zu speichern, sollten Sie sich vergewissern, daß sich eine MEMORY CARD mit mindestens drei freien Blöcken in MEMORY CARD Steckplatz 1 befindet.

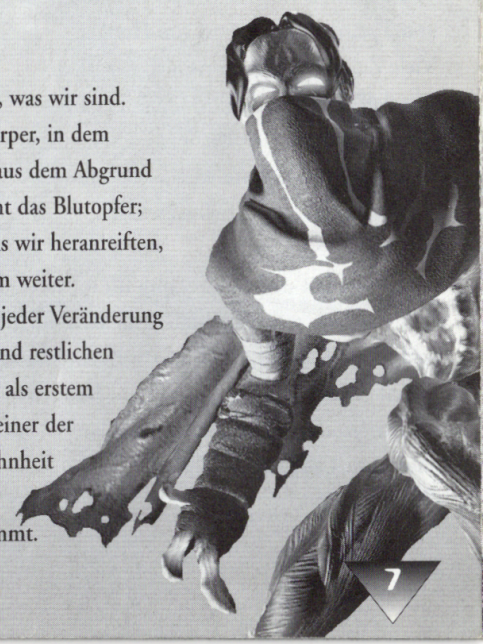
LORD KAIN UND DIE GESCHICHTE VON NOSGOTH

Dunkle Götter

Ein Jahrtausend ist vergangen, seit Lord Kain seinen Sitz in den Ruinen der Säulen von Nosgoth errichtete und versuchte, die Welt zu erobern. Seine erste Handlung bestand in der Rekrutierung eines Kaders. Dazu begab sich Kain in die Unterwelt, holte sich sechs Seelen und erschuf sich so seine Statthalter. Ich, Raziel, war einer von ihnen. Wir durchstreiften unsererseits das Zwielicht des Fegefeuers und stellten sechs Legionen von Vampiren auf, Nosgoth zu plündern.

Die Vernichtung der bedeutendsten Königreiche der Menschen war nur eine Frage der Zeit. Hundert Jahre waren genug, um die Menschheit vollständig zu beherrschen. Sicher, im Hinterland gab es noch vereinzelt wilde Bewohner, die an ihrem hoffnungslosen heiligen Krieg zur Befreiung Nosgoths von der "Vampir-Plage" festhielten. Wir ließen sie gewähren. Sie machten das Leben für die Neulinge interessanter. Nach der Vernichtung der Menschen begann unsere eigentliche Arbeit: Wir formten Nosgoth nach unseren Wünschen. Um die Säulen errichteten Sklaven einen Schrein, der unseres neuen Zeitalters, unserer dunklen Wiedergeburt würdig war. Riesige Hochöfen wurden gebaut, die Rauchschwaden ausstießen, um das Land vor den giftigen Auswirkungen der Sonne zu schützen. Noch nie zuvor hatte die Welt je eine Zeit solcher Schönheit gesehen. Doch wir begannen uns zu langweilen. Wir erlaubten den Überbleibseln unserer Legionen, den niederen Vampiren, ihre Intrigen zu spinnen. Sie brachten uns Vergnügen und ließen die Langeweile vergessen. Die Zwistigkeiten nahmen kein Ende, und wir schlossen Wetten auf die Sieger ab. Je nach Laune förderten wir eine Intrige, machten eine andere zunichte. Wir waren der Rat und Lord Kain unser einziger Gebieter.

Raziel



Die Menschen glauben, unser vergiftetes Blut mache uns zu dem, was wir sind. Ahnungslose Narren - das Blut ist nichts als Nahrung für den Körper, in dem wir leben. Um einen Vampir zu erschaffen, muß man eine Seele aus dem Abgrund stehlen, um den Körper wiederzubeleben. Nur der Körper braucht das Blutopfer; unsere Seelen ziehen ihre Energie aus der Kraft der Unterwelt. Als wir heranreiften, entwickelten sich auch unsere Erdenkörper zu einer höheren Form weiter.
Wir erlangten die Kräfte und den Adel der Dunklen Götter. Mit jeder Veränderung wurde unser Interesse an den belanglosen Intrigen der Vampire und restlichen Bewohner geringer. Stets war es Kain, an dem sich die Änderung als erstem vollzog. Hatte der Gebieter eine neue Gabe erhalten, folgte ihm einer der unsrigen innerhalb einer Dekade nach. Das heißt, bis ich die Kühnheit besaß, mich noch vor meinem Gebieter weiterzuentwickeln.
Mir wuchsen Flügel. Und für diese Dreistigkeit wurde ich verdammt.

Der Ältere

Die Berührung von Wasser ist uns eine Qual; wie Säure brennt es sich in unser Fleisch. Meine Strafe bestand darin, in den See der Toten Seelen, den Vortex, geworfen zu werden - unsere Hinrichtungsart für Verräter und Schwächlinge. Als meine Brüder mich hoch in die Luft schwangen, sah ich die Verwirrung in ihren Gesichtern. Ich verspürte den kurzen Nervenkitzel einer neuen Erfahrung. Dann die Qualen...
Ich löste mich auf, trudelte, brannte, fiel. Eine neue Erfahrung fürwahr. Zeit... Wie lange ich fiel - ich weiß es nicht. Schließlich war auch dies vorüber, und durch die Qualen hindurch vernahm ich die Stimme.
Ein Echo meines gemarterten Selbst, so dachte ich zunächst, doch nach und nach wurde mir klar, daß es mehr als das war. Es war ursprünglich. Zornig.
Voll gerechter Empörung. Uralt.

Vieles erklärte mir der Ältere. Er sprach von Schöpfung, von Tod, von Seelen und von Hunger.
Viele Zeitalter lang nährte sich der Ältere von den Seelen Nosgoths. Dann beraubte ihn Kains Vampir-Dynastie seiner Nahrung.
Über die Jahrhunderte wuchs sein Hunger und nagte an diesem finsteren Ort.

Der Ältere bot mir eine Lösung für meine jammervolle Existenz - ich sollte die Materielle Welt durchstreifen und meine ehemaligen Brüder vernichten und erhielte dafür die Chance, mich an Kain zu rächen. Wer hätte ein solches Angebot ausschlagen können?

DIE SPEKTRALE UND DIE MATERIELLE WELT

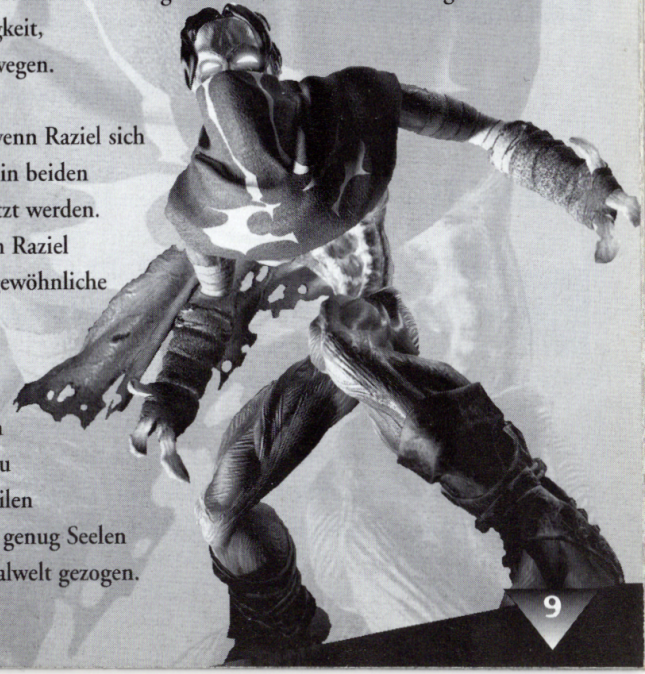
Raziel bewohnt zwei Ebenen der Existenz. Die Welt der Materie (die Welt der Lebenden) und die Spektralwelt (die Welt der Toten). Nachdem er von Kain in den Vortex gestoßen wurde, verwandelt sich Raziel zu einem Bewohner der Welt der Toten, der Spektralwelt.

Die Spektrale Ebene ist eine dunklere, verworrenere Version der Materiellen Ebene. Beim Übertritt von der einen auf die andere Ebene, verwandelt sich die Welt um Raziel herum. Orte und Gegenstände, die auf der einen Ebene unerreichbar sind, können auf der anderen problemlos erreichbar sein.

In jeder der Welten muß sich Raziel mit unterschiedlichen Gegnern auseinandersetzen. Einige der Clan-Führer haben zudem begrenzt die Fähigkeit, sich zwischen den Ebenen hin- und herzubewegen.

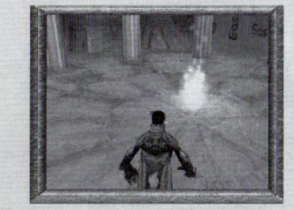
Die Zeit in der Materiellen Welt steht still, wenn Raziel sich in der Spektralwelt aufhält. Seine Gabe, sich in beiden Welten aufzuhalten, sollte geschickt ausgenutzt werden. Durch einen Sprung in die Spektralwelt kann Raziel Gegner überfallen oder Gegenstände auf ungewöhnliche Weise einsetzen.

In der Materiellen Welt nimmt Raziels Lebensenergie beständig ab, und er muß sich von den Seelen seiner Feinde ernähren, um zu überleben und in der materiellen Welt verweilen zu können. Wenn er verletzt wird oder nicht genug Seelen verschlingt, wird Raziel zurück in die Spektralwelt gezogen.



In der Spektralwelt erholt sich Raziels Energie langsam. Auch hier kann er Seelen zu sich nehmen, um diesen Vorgang zu beschleunigen und sich wieder in die Materielle Welt zu begeben, um seine Rache voranzutreiben. In der Spektralwelt kann Raziel durch das Verschlingen von verlorenen Seelen und der Wesen, die sich von ihnen nähren, erstarken.

In der Spektralen Welt kann Raziel keinerlei materielle Gegenstände (z.B. Blöcke) beeinflussen oder bewegen.



Um in die Materielle Welt zurückkehren zu können, muß Raziel bei voller Gesundheit sein und ein Portal finden. Betreten Sie das Portal und drücken Sie die SELECT-Taste. Wählen Sie das Icon zum Sprung zwischen den Welten und drücken Sie die □-Taste.

Um jederzeit von der Materiellen auf die Spektrale Ebene zu wechseln, drücken Sie die SELECT-Taste, wählen Sie das Icon zum Sprung zwischen den Welten und drücken Sie die □-Taste.

ENERGIE

Der Energiebalken in der unteren rechten Ecke des Bildschirms zeigt an, wie es um Raziels Gesundheit bestellt ist. Dieser Balken kann durch das Finden von Energie-Power-Ups verlängert werden. Diese sind in Nosgoth verstreut.

- Raziel muß volle Energie haben, bevor er in die Materielle Welt wechseln kann.
- Wenn Raziel den Soul Reaver gefunden hat, erscheint dieser nur, wenn er die volle Stärke erreicht hat.
- In der Spektralwelt wird die Stärke von Raziels Gegnern mittels einer Aura angedeutet.
- Wenn Raziels materielle Kraft zuende geht, springt er zurück in die Spektralwelt. Wenn auch seine Spektralkraft zuende geht, muß er zurück in den Raum des Älteren, um sich zu erholen.

FÄHIGKEITEN

Gleiten

- Drücken Sie zum Gleiten die ×-Taste und halten Sie sie gedrückt, wenn Raziel in der Luft ist.
- Lassen Sie die ×-Taste los, um wieder auf den Boden zu kommen.
- Halten Sie die R1-Taste beim Gleiten gedrückt, um gerade herunter zu gleiten.

Raziel erhält zusätzlichen Auftrieb, wenn er über Aufwinde oder warme Luftströmungen gleitet.

Gegenstände aufnehmen & mitnehmen

Raziel kann verschiedene Gegenstände aufnehmen. Gegenstände können als Waffen oder zu anderen Zwecken verwendet werden. Im allgemeinen lassen sich Gegenstände in die folgenden Kategorien einteilen: Zweihändig zu gebrauchende Stabwaffen, zweihändig zu gebrauchende Gegenstände und Fackeln.

- Sie können einen Gegenstand aufnehmen, indem Sie sich daneben stellen und die □-Taste drücken, um ihn an sich zu nehmen.

Achten Sie auf verborgene Gegenstände wie Zaunpfosten und Gitterstäbe an Fenstern, die auseinandergenommen und als Waffen benutzt werden können.

- Sie können einen Gegenstand ablegen, indem Sie die L1-Taste gedrückt halten und dann die □-Taste drücken.

Raziel kann nicht schwimmen, gleiten, sich an Kanten halten oder Gegenstände bewegen, während er einen zweihändigen Gegenständ hält.

Hinweis: Waffen und andere Objekte, die Raziel bei sich trägt, können nicht zwischen den Welten hin- und hertransportiert werden. Bei einem Sprung in eine andere Welt läßt Raziel alles fallen, was er hält. In der Spektralebene kann er nichts aufsammeln.

Bewegen von Gegenständen

Raziel kann eine große Anzahl an Gegenständen benutzen, unter anderem Türen, Schalter und Blöcke.

- Um dies zu tun, stellen Sie ihn dem Gegenstand zugewandt hin und drücken Sie die □-Taste.
- Zum Schieben von Blöcken drücken Sie die □-Taste, wenn Sie sich neben dem Block befinden.
- Zum Ziehen von Blöcken drücken Sie die □-Taste und halten Sie sie gedrückt, damit sich Raziels Klauen in den Block schlagen.

Mit den Richtungstasten ↑↓←→ (Linker Stick bei Analog Controller (DUAL SHOCK)) bewegen Sie den Block. Solange die □-Taste gedrückt gehalten wird, bleiben Raziels Klauen im Block.

- Um Blöcke zu drehen und zu stapeln, stellen Sie sich davor, halten Sie die L1-Taste gedrückt und drücken Sie die □-Taste. Nicht alle Blöcke können gedreht werden.

Hinweis: Für andere Gegenstände gelten dieselben Befehle. In der Spekralwelt ist all dies nicht möglich.

Seelen verschlingen

Raziel kann die Seelen seiner Opfer verschlingen, um Stärke zu erlangen. Verlorene Seelen sind ebenfalls eine wertvolle Energiequelle für Raziel. Raziel kann zudem seine körperlosen spektralen Gegner verschlingen. Nichtkämpferische Opfer (Dorfbewohner oder so mancher Vampirjäger) können hierzu genutzt werden, ohne daß sie erst besiegt werden müssten.

- Um Seelen zu verschlingen, drücken und halten Sie die ○-Taste - auch und besonders in der Nähe nichtkämpferischer Bewohner.

Schleichen

Halten Sie die R1-Taste beim Bewegen gedrückt, um sich schleichend fortzubewegen. So können Sie sich leichter über gefährliches Gelände bewegen und an Feinde anschleichen.

ERWORBENE FÄHIGKEITEN

Alle diese Fähigkeiten erwerben Sie entweder durch das Verschlingen der Seelen von Clan-Führern im Spiel, oder Sie können sie erlernen.

Durch Tore hindurchgehen

Diese erworbene Fähigkeit ermöglicht es Raziel, auf der Spektralen Ebene sonst unüberwindbare Hindernisse wie Zäune, Tore und Gitter zu passieren. Gehen Sie einfach gegen einen solchen Gegenstand, und Raziel entmaterialisiert sich und geht durch ihn hindurch.

Wände hochklettern

HOCHKLETTERN VON WÄNDEN:

- Wenn Sie Raziel an eine entsprechende Wandfläche springen lassen, schlägt er seine Klauen hinein.
- Drücken Sie die Richtungstasten (Analog Controller (DUAL SHOCK): Linker Stick), um die Wand hinauf und hinunter zu klettern.
- Wenn Raziel einen Vorsprung oben an der Wand erreicht, klettert er automatisch hinauf.
- Drücken Sie die ×-Taste, um von einer Wand hinabzuspringen.

Hinweis: Raziel kann in der Spektralwelt nicht klettern und nicht kämpfen, während er eine Wand hochklettert. Gehen Sie Feinden aus dem Weg oder erledigen Sie sie, bevor Sie zu klettern beginnen. Nicht an allen Wänden kann hochgeklettert werden. Rauhe, organische, bröselige oder gemörtelte Steinwände können nicht hochgeklettert werden.

Telekinetisches Projektil

Wenn Raziel keinen anderen Gegenstand trägt, und der Soul Reaver nicht aktiviert ist, kann er eine Kugel telekinetischer Energie komprimieren und werfen. Feinde und bewegliche Gegenstände werden durch den Aufprall der Kraftkugel zurückgestoßen. Zerbrechliche oder zerstörbare Gegenstände wie Fenster oder hölzerne Barrieren werden beim Aufprall des Projektils zerschmettert. Das Geschoß selbst richtet kaum Schaden an, aber durch die Wucht des Aufpralls können Feinde gegen oder in etwas gestoßen werden, das sie verletzt oder tötet. Sie können zum Beispiel gegen eine Wand, gegen Dornen oder in Wasser oder Feuer geschleudert werden.

- Halten Sie die △-Taste gedrückt, um das Projektil zu formen.
- Lassen Sie die △-Taste los, um das Geschoß zu werfen.

Hinweis: Das Zielen des Projektils kann wie bei jedem anderen Geschoß automatisch oder manuell erfolgen (genauere Erläuterung siehe "Mit Gegenständen und Geschossen zielen" auf Seite 16). Das Projektil richtet nur in der materiellen Welt Schaden an.

Schwimmen

Zu Beginn des Spiels kann Raziel nicht schwimmen. Wenn er auf der Materiellen Ebene ins Wasser fällt, wechselt er sofort auf die Spektrale Ebene. Auf der Spektralen Ebene kann Raziel über den Grund eines Sees oder Kanals laufen, aber nicht in höhere Bereiche gelangen. Sobald er die Fähigkeit zu schwimmen erlangt, kann er auch zuvor unerreichbare Tunnel und Plattformen erreichen.

- Drücken Sie zum Schwimmen die ✕-Taste.
- Bewegen Sie Raziel im Wasser mit den Richtungstasten (Analog Controller (DUAL SHOCK): Linker Stick).
- Tippen Sie die ✕-Taste mehrmals an, um das Schwimmen zu beschleunigen.
- Halten Sie die ✕-Taste gedrückt, um mit gleichbleibender Geschwindigkeit zu schwimmen.
- Halten Sie die L1-Taste gedrückt und drücken Sie die ✕-Taste, um Raziel schneller durch das Wasser zu bewegen/angreifen zu lassen.

Wenn Raziel an der Oberfläche ist, drücken Sie die Richtungstaste nach oben (Analog Controller (DUAL SHOCK): Linker Stick), um zu tauchen und drücken Sie die ✕-Taste, um weiter nach unten zu gehen.

Damit Raziel aus dem Wasser steigt, schwimmen Sie zum Rand und drücken Sie die Richtungstasten (Analog Controller (DUAL SHOCK): Linker Stick) in die entsprechende Richtung. Um ihn aus dem Wasser springen zu lassen, schwimmen Sie zum Rand, halten Sie die L1-Taste und drücken Sie die ✕-Taste.

Hinweis: Im Wasser sind Raziels Angriffsmöglichkeiten begrenzt.

Fesseln

Raziel erwirbt die Fähigkeit, Feinde und Gegenstände mit einem Energieband zu umschlingen. Diese Fähigkeit funktioniert sowohl auf der Materiellen als auch auf der Spektralen Ebene. Jedoch können auf der Spektralen Ebene nur Feinde gefesselt werden. Gefesselte Vampire werden sofort in einen Zustand der Betäubung versetzt - die meisten Bewohner kommen dabei um. Gegenstände lassen sich durch Umschlingen drehen, zum Beispiel ein Zahnrad oder eine Sonnenuhr. Das Drehen ist im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn möglich, je nachdem, in welche Richtung Raziel dabei läuft.

FESSELN:

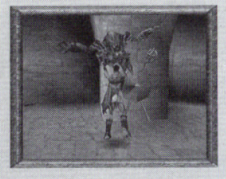
- Lassen Sie Raziel mit Hilfe der Richtungstasten (Analog Controller (DUAL SHOCK): Linker Stick) um einen Gegenstand oder einen Feind laufen und vollenden Sie einen ganzen Kreis.
- Raziel beginnt dann, ein Energieband hinter sich herzuziehen.
- Vollenden Sie einen zweiten Kreis. Jetzt fesselt das Energieband den Gegner oder umschlingt den Gegenstand.

Hinweis: Nicht alle Gegenstände können so umschlungen werden. Das Energieband erscheint nur bei Gegenständen, bei denen dies möglich ist.

KAMPF

Bevor ein tödlicher Schlag gegen einen Vampir geführt werden kann, muß dieser betäubt werden.
Um einen Vampir zu betäuben, muß Raziel mehrere Treffer nacheinander landen.
Es gibt verschiedene Arten, einen endgültigen Angriff zu führen.

Feinde werfen



- Drücken Sie die △-Taste, um einen betäubten Vampir hochzuheben.
- Halten Sie die △-Taste gedrückt, um einen Feind zu tragen. Beeilen Sie sich - manche Feinde werden versuchen, sich zu befreien.
- Lassen Sie die △-Taste los, um einen Vampir in eine Gefahrenquelle in der Umgebung zu werfen, z.B. ins Feuer, ins Wasser, auf eine mit Stacheln besetzte Wand oder ins Sonnenlicht, um ihn zu vernichten.

Stabwaffen und andere Gegenstände werfen

- Drücken Sie beim Tragen eines Gegenstandes vor dem Werfen die △-Taste und halten Sie sie gedrückt.
- Lassen Sie zum Werfen die △-Taste los.

Hinweis: Raziel wird versuchen, für Sie die Waffe automatisch auf das Ziel zu richten.

Mit Gegenständen und Geschossen zielen

Raziel kann jeden Gegenstand werfen, den er bei sich trägt.

- Drücken und halten Sie die △-Taste, um mit dem Gegenstand auf den nächsten Gegner zu zielen.
- Lassen Sie die △-Taste los, um den Wurf durchzuführen.

MANUELL ZIELEN:

- Drücken Sie die △-Taste und halten Sie sie gedrückt; drücken Sie dann die L2-Taste und die R2-Taste und halten Sie sie gedrückt, um den Gegenstand manuell auf das Ziel zu richten.
- Lassen Sie die △-Taste los, um den Gegenstand zu werfen.

AufspieBen

Raziel kann auch Waffen finden, die er zum Trennen einer Seele von ihrem Körper benutzen kann.

- Um eine Waffe aufzunehmen, gehen Sie zu ihr hin und drücken Sie die □-Taste.
- Drücken Sie die □-Taste, um mit der Waffe anzugreifen.
- Drücken Sie die △-Taste, um betäubte Vampire aufzuspießen.

Fackeln

Raziel kann betäubte Gegner in Brand stecken.

- Drücken Sie die □-Taste, um mit der Fackel anzugreifen.
- Drücken Sie die △-Taste, um einen betäubten Vampir in Brand zu stecken.

Automatisches Erfassen von Gegnern

Wenn Sie die R1-Taste gedrückt halten, wendet sich Raziel automatisch seinem nächststehenden Gegner zu. Durch wiederholtes Drücken von R1-Taste kann zwischen den einzelnen Gegnern gewechselt werden.

Kombi-Angriffe

- Wenn Sie die □-Taste drücken, führt Raziel seinen Grundangriff aus.
- Drücken Sie die □-Taste nochmals, bevor der erste Schlag vorüber ist, so erhält Raziels Angriff mehr Durchschlagskraft.
- Drücken Sie erneut die □-Taste, um einen letzten mächtigen Schlag auszuführen.

Hinweis: Je nachdem, welche Waffe Raziel verwendet, ändert sich auch seine Angriffstechnik.

Ausfallangriff

Ausfallangriffe können über eine weitere Entfernung geführt werden als Kombinationsangriffe und richten mehr Schaden an.

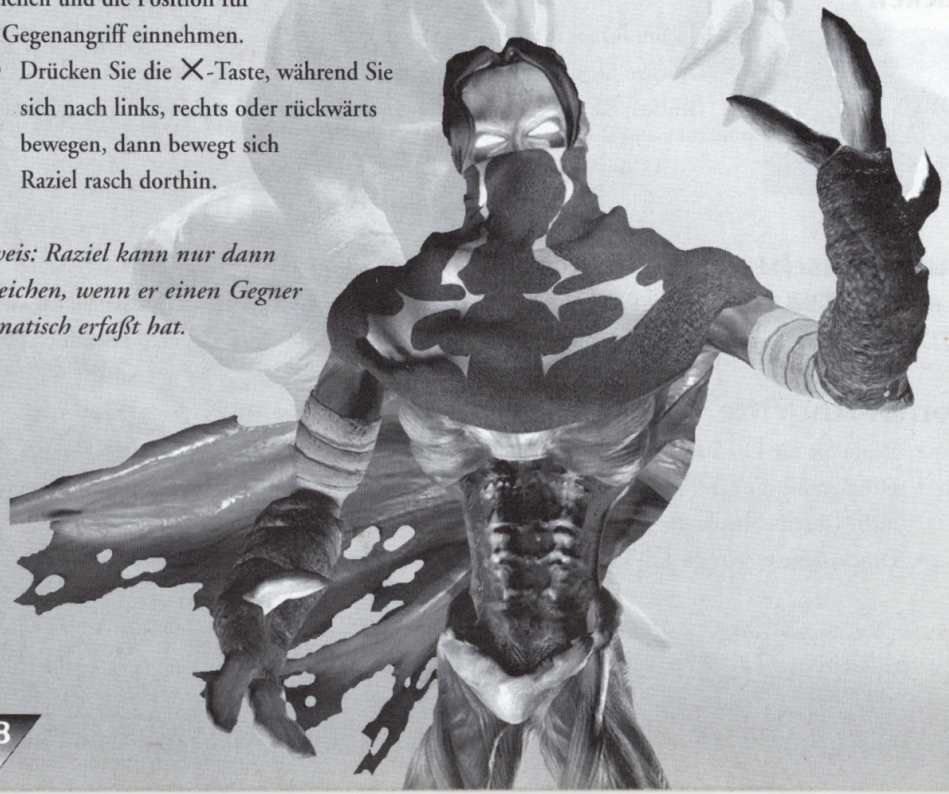
- Drücken Sie die □-Taste bei der Vorwärtsbewegung, um einen Ausfallangriff auszuführen.

Ausweichmanöver

Mit dieser Fähigkeit kann Raziel feindlichen Angriffen ausweichen und die Position für einen Gegenangriff einnehmen.

- Drücken Sie die ✕-Taste, während Sie sich nach links, rechts oder rückwärts bewegen, dann bewegt sich Raziel rasch dorthin.

Hinweis: Raziel kann nur dann ausweichen, wenn er einen Gegner automatisch erfaßt hat.



WARP-TORE

Durch Warp-Tore kann Raziel rasch von einem Ende Nosgoths zum anderen gelangen. Das Reisen mit Warp-Toren ist nur von einem aktivierten Warp-Tor zum anderen möglich. Erreicht Raziel ein bestimmtes Warp-Tor zum ersten Mal, ist es deaktiviert und muß aktiviert werden.

Um ein Tor zu aktivieren, muß Raziel auf das Kreissymbol auf einer der Plattformen auf einer beliebigen Seite eines Warptors treten. Das Symbol beginnt zu glühen, und das Warp-Tor ist von nun an aktiviert. Raziel kann nun durch das Tor treten, um sich zur anderen Seite transportieren zu lassen. Dieser Ort wird durch ein Symbol an der Wand vor Raziel angezeigt. (Warp-Gegenden hinter inaktiven Toren werden in grau angezeigt.) In solche Gegenden kann Raziel erst gelangen, nachdem deren Warp-Tore aktiviert wurden.

UM DEN ZIELORT EINES WARP-TORS ZU WÄHLEN:

- Drücken Sie die □-Taste, wenn Sie auf dem leuchtenden Symbol stehen.
- Drücken Sie die Richtungstaste Links oder Rechts (Analog Controller (DUAL SHOCK): Linker Stick), um den Zielort auszuwählen.
- Drücken Sie die □-Taste, um die Auswahl zu beenden.
- Wenn Sie durch das Tor treten, gelangen Sie an den gewählten Ort.

Hinweis: Wenn Sie ein neues Tor finden, notieren Sie sich das Symbol für diese Region, damit Sie später leichter dorthin zurückkehren können.

DER SOUL REAVER

Der Soul Reaver ist die einzige Waffe im Spiel, die Raziel von einer Ebene auf die andere mitnehmen kann. Außerdem entwickelt sich der Soul Reaver im Spielverlauf weiter und nimmt neue, mächtige Eigenschaften an.

Raziel muß den Soul Reaver im Lauf des Spiels erwerben. Selbst wenn er den Soul Reaver auf der Materiellen Ebene erworben hat, muß er bei voller Gesundheit sein, sonst erscheint der Soul Reaver nicht. Solange Raziel bei voller Gesundheit ist, führt er die Klinge mit sich. Wenn Raziel im Besitz des Soul Reaver ist, verbraucht sich seine Energie nicht weiter. Wird Raziel jedoch verletzt, verschwindet der Soul Reaver.

In der Spektralebene ist der Soul Reaver immer aktiv und behält seine spektrale Form bei.
Der Soul Reaver hat zudem die Fähigkeit, Projektile abzuschießen.

- Drücken Sie die □-Taste, um mit dem Soul Reaver einen Hieb auszuführen.
- Halten Sie die △-Taste gedrückt, um den Soul Reaver mit Energie aufzuladen.
- Lassen Sie die △-Taste los, um das Projektil abzufeuern.

Wenn Raziel die Feuer-Schmiede findet, kann er den Soul Reaver mit dem Element Feuer "taufen". Die Klinge wird nun aus Feuer geschmiedet. Ist der Soul Reaver einmal "getauft", kann er erneut die Kraft des Feuers erlangen, wenn er durch eine Feuer-Quelle geführt wird. Wird Raziel verletzt und der Soul Reaver verschwindet, muß er, wenn er Raziel wieder zur Verfügung steht, erneut mit Feuer aufgeladen werden. Vampire werden durch die Hiebe des Soul Reaver verbrannt und durch seine Geschosse entzündet, wenn er mit Feuer ausgestattet ist.

Hinweis: Auf der Spektralen Ebene kann der Soul Reaver nicht mit Feuer ausgestattet werden.

GLYPHEN

In Nosgoth sind sieben Glyph-Altäre verborgen. Jeder dieser uralten Altäre steht mit einem Element-"Glyph" (oder Zauber) in Zusammenhang. Sobald Raziel das Rätsel eines Glyph-Altars gelöst hat, erhält er als Lohn einen Element-Glyph. Die Glyphen stehen dann im Menü "Glyph-Zauber" zur Verfügung.

Glyphen beschwören mächtige Element-Energien, die vielen Feinden Schaden zufügen können. Die Reichweite der einzelnen Glyphen ist unterschiedlich. Um die verschiedenen Glyphen anwenden zu können, muß Raziel Glyph-Energie finden und benutzen. Glyph-Energie ist über ganz Nosgoth verteilt. Für das Ausführen der einzelnen Glyphen ist eine unterschiedliche Menge an Energie erforderlich.

<u>EINEN GLYPH AUSFÜHREN:</u>

- Durch Drücken der SELECT-Taste rufen Sie das Menü auf.
- Drücken Sie die Richtungstaste Links oder Rechts (Analog Controller (DUAL SHOCK): Linker Stick), um einen Glyph zu wählen.
- Drücken Sie die □-Taste, um den Glyph zu aktivieren.

Wechsel-Glyph

Ermöglicht es Raziel, jederzeit von der Materiellen auf die Spektrale Ebene zu wechseln. Um von der Spektralen auf die Materielle Ebene zu wechseln, muß Raziel bei voller Gesundheit sein und den Wechsel-Glyph benutzen, während er auf einem Portal steht.

Kraft-Glyph

Wellen telekinetischer Kraft gehen von Raziel aus und schleudern seine Feinde fort. Telekinetisch weggeschleuderte Feinde können verletzt oder vernichtet werden, je nachdem, wo sie aufkommen.

Stein-Glyph

Raziel schmettert die Faust auf den Boden und verursacht dadurch ein lokales Erdbeben. Alle Feinde, die sich in dem betreffenden Bereich befinden, werden von der Wucht dieses Zaubers betäubt. Dieser Glyph hat einen großen Wirkungsbereich.

Schall-Glyph

Tödliche Schallwellen breiten sich vom Epizentrum dieses Glyphs aus. Vampire, die von den Schallwellen getroffen werden, werden auseinandergerissen und in ihre Einzelteile zerlegt.

Wasser-Glyph

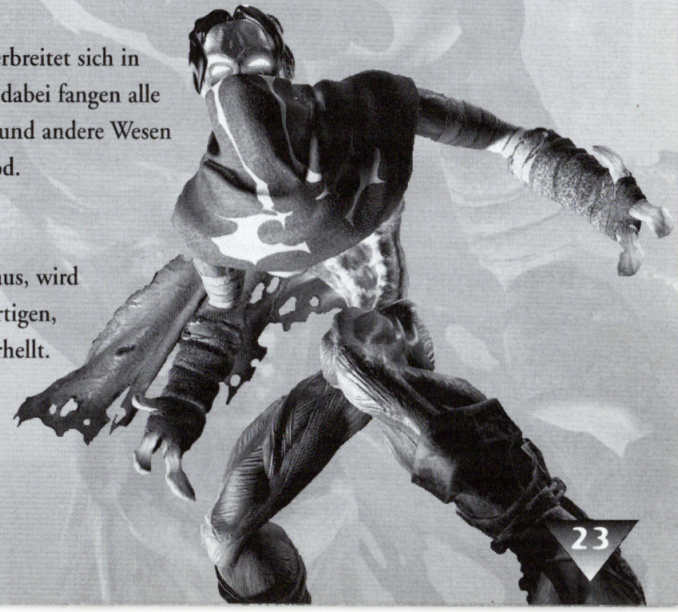
Die Magie dieses Glyphs explodiert in einem Raum und bewirkt einen Platzregen, der die Vampire in Reichweite verbrennt. Der Wasser-Glyph ist nicht tödlich. Er verletzt alle durch Wasser verwundbaren Vampire im Wirkungsbereich dieses Zaubers. Wie bei anderen Verletzungen erlangen auch hier die Feinde nach einer bestimmten Zeit ihre volle Gesundheit wieder - aber bis dahin sind sie anfällig für tödliche Angriffe.

Feuer-Glyph

Die Macht dieses Glyphs verbreitet sich in Form von feurigen Ringen; dabei fangen alle Feinde Feuer, und Vampire und andere Wesen finden auf der Stelle den Tod.

Sonnenlicht-Glyph

Führt Raziel diesen Glyph aus, wird der Raum von einem blitzartigen, blendenden Sonnenstrahl erhellt. Alle Feinde im Umkreis werden vorübergehend geblendet und betäubt.



WICHTIG ZUM ÜBERLEBEN

Seelen

Seelen liefern die Energie, die Raziel braucht, um zu überleben und im Spiel weiterzukommen. An die Seelen von Vampiren und Dorfbewohnern kommt er heran, indem er deren Körper vernichtet. Zudem kann er die Seelen nichtkämpferischer Dorfbewohner ohne weiteres verzehren. Verlorene Seelen wandern auf der Spektralen Ebene umher und sind für Raziel leichte Beute. Spektrale Feinde werden durch einen Kampf verwundbar (durchscheinend) und können verzehrt werden.

Glyph-Energie

Diese kleinen leuchtenden Energiekugeln sind in ganz Nosgoth zu finden, sowohl auf der Materiellen Ebene als auch auf der Spektralen Ebene. Diese Energie muß Raziel benutzen, um einen Glyphen auszuführen.

Vampire

Die Vampire, die Nosgoth bewohnen, entwickelten sich über die Jahrhunderte, bis der Ältere Raziel rettete:

Die Verwandlung

Alle Vampire entwickeln sich, indem sie sich in einen Schlafzustand versetzen, aus dem sie verwandelt erwachen. Jeder der Vampir-Clans in Nosgoth tut dies auf seine eigene Weise - manche begeben sich unter die Erde, andere benutzen Kokons. Raziel muß wachsam sein, um an den Orten, an denen dies stattfindet, nicht angegriffen zu werden.

JUNGVAMPIRE

Über die Jahre entwickelten sich die Vampire immer weiter von ihrer Ahnenschaft fort. Jungvampire sind leichter zu besiegen als erwachsene. Sie vertragen weniger Treffer, bevor sie betäubt sind, richten weniger Schaden mit ihren Angriffen an und sind zudem in Angriff wie Verteidigung nicht so gewandt wie ältere Vampire. Alle Jungvampire können durch Sonnenlicht verletzt werden - ältere Vampire haben diese Schwäche nicht mehr.

ERWACHSENE VAMPIRE

Je älter ein Vampir ist, desto weiter ist er entwickelt. Erwachsene Vampire sind größer als Jungvampire und haben rotglühende Augen - sie sind schneller, geschickter, widerstandsfähiger und schlagen weit kräftiger zu.

WIEDERBELEBTE VAMPIRE

Selbst Vampire, die einmal getötet wurden, sind von ihrer Unsterblichkeit nicht befreit. Als Teil der Geisterwelt suchen sie ihre Körper auf ewig heim und warten auf ihre Gelegenheit, wieder Fleisch zu werden. Durch ihre langen Jahre in der Spektralwelt festigen sie ihre Form und werden zu Vampirgeistern - gefährlichen Wesen, die die Essenz ihres Vampirseins in die Geisterwelt übernehmen und zu Seelenvampiren werden.

Wenn das Element, das sie umgebracht hat, aus ihrem ehemaligen Körper entfernt wird, fahren sie wieder in ihn ein - in einer neuen und mächtigen Form. Sie sind in der Lage, Raziels Energie anzuzapfen und sich selbst auf seine Kosten zu stärken.

Die Clans

DUMAHIM

Die Dumahim stellen die verbreitetste Vampirart Nosgoths dar. Diese Kreaturen durchstreifen das Land auf der Suche nach Bewohnern, die ihnen als Nahrung dienen können. Dumah wurde angeblich von Vampirjägern erschlagen.

MELCHAHIM

Melchahim stellen die niedrigste Vampirart dar; sie bilden den Clan des Vampir-Statthalters Melchiah. Sie bewegen sich hart an der Grenze zwischen den Lebenden und den Toten. Diese scheußlichen Kreaturen sind gezwungen, nicht nur das Blut ihrer Opfer, sondern auch deren Haut zu stehlen, um ihr verwesendes Fleisch ständig zu ersetzen.

ZEPHONIM

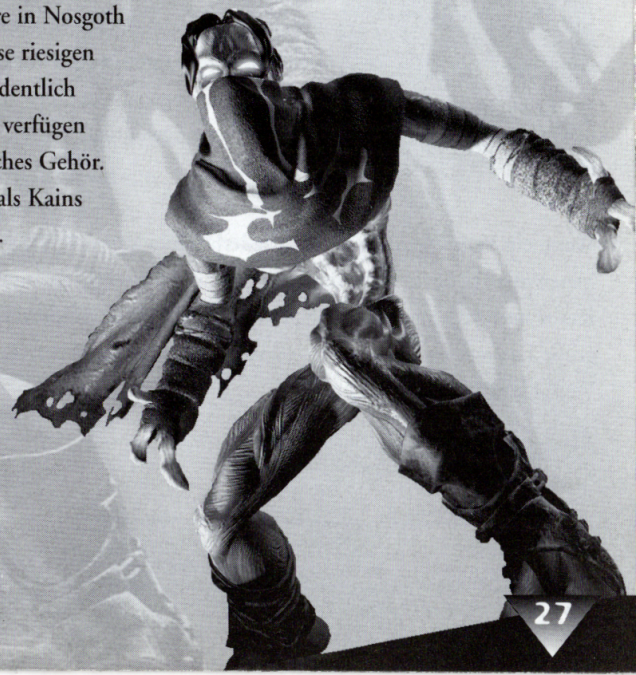
Die Zephonim-Vampire fallen aus dunklen Mauernischen über ihre Opfer her. Diese spinnenartigen Ungeheuer fangen ihre Beute mit List, um ihren Hunger zu stillen. Es heißt, Zephon regiere sein Reich vom Turm einer gewaltigen Kathedrale aus.

RAHABIM

Die Rahabim herrschen über die Gewässer Nosgoths. Diese Vampire haben sich an ihren Lebensraum angepaßt und sind gegen die zerstörerischen Auswirkungen des Wassers immun geworden. Sie sind zu Lande wie zu Wasser gleichermaßen gefährlich. Rahab ist der unangefochtene König des Meeres.

TURELIM

Die mächtigsten Vampire in Nosgoth sind die Turelim. Diese riesigen Ungeheuer sind außerordentlich schnell und stark und verfügen über ein sehr empfindliches Gehör. Turel hat Raziels Stelle als Kains Stellvertreter eingenommen.



Spektrale Feinde

SLUAGH

Zurückgezogene, feige Wesen - die Schakale der Spektralebene. Sie nähren sich an den Verlorenen Seelen der Geisterwelt. In Rudeln sind sie mutig, doch sind sie mal allein, suchen sie schnell das Weite.

VAMPIRGEISTER

Vampirgeister sind die Seelen längst verstorbener Vampire, die sich solange in der Spektralwelt aufhalten müssen, bis sie wieder in ihre Körper zurückkehren können. Durch ihren langen Aufenthalt in der Spektralwelt haben sie ihr Wesen an sie angepaßt und ernähren sich von den Wesen, die die Spektralebene bewohnen.

Wenn ein Vampirgeist (oder ein wiederbelebter Vampir) Raziel verletzt, ist es, als würde er eine seiner Venen öffnen. Er ist dann in der Lage, Raziels Energie aufzusaugen - selbst aus der Entfernung. Raziel muß ihn entweder schlagen, um den Kontakt zu brechen oder fliehen, um eine möglichst große Entfernung zwischen sich und ihn zu bringen. Wenn Raziel weit genug entfernt ist, bricht die Verbindung ebenfalls zusammen.

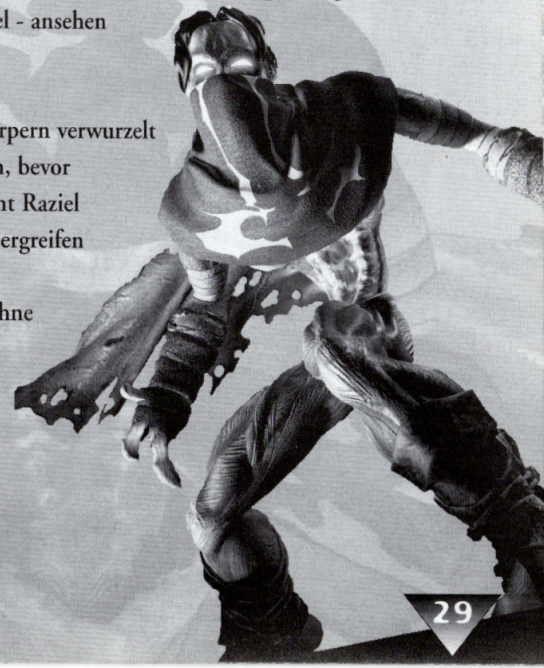
Bewohner

DORFBEWOHNER

Die wenigen noch lebenden Bewohner haben sich in die befestigte Stadt im Norden zurückgezogen. Nur sehr selten verlassen sie die Stadt. Sie sind unbewaffnet und eine leichte Beute.

Sie werden sich Raziel gegenüber so verhalten, wie er sich ihnen gegenüber verhält. Wenn er sich von ihnen ernährt, werden sie vor ihm fliehen. Wenn er sie verschont und stattdessen die Vampire angreift, die sie heimsuchen, werden sie ihn als Retter - oder Racheengel - ansehen und ihn anbeten.

Die Seelen der Bewohner sind nicht so fest in ihren Körpern verwurzelt wie die von Vampiren - sie müssen nicht getötet werden, bevor Raziel die Energie ihrer Seelen aufnehmen kann. Kommt Raziel nahe genug an einen von ihnen heran, kann Raziel ihn ergreifen und seine Seele aufsaugen. Wenn Raziel sich nur einen "Schluck" genehmigt und seine Energie so auffrischt, ohne sein Opfer komplett auszusaugen, wird der Dorfbewohner geschwächt, erholt sich aber. Solange niemand dabei umkommt, schadet dies Raziels Ruf nicht.



VAMPIRJÄGER

Die Krieger unter den verbleibenden Dorfbewohnern in Nosgoth sind nun Vampirjäger. Es gibt zwei Sorten: Jäger mit Armbrüsten, die schwere Pflöcke verschießen sowie Jäger, die mit primitiven Flammenwerfern ausgestattet sind. Die Jäger beschützen die Stadt und halten sich in ihrer Umgebung auf, um herannahende Vampire anzugreifen und zu töten.

VEREHRER

Es gibt eine weitere Art von Bewohnern. Sie haben sich an die Vampirplage angepaßt, indem sie ihren Unterdrückern dienen und sie als Götter anbeten. Sie können in zwei Klassen unterteilt werden: Novizen, die mit aufwendig verzierten und tödlichen Stäben kämpfen sowie Adepten, die ihre Opfermesser einsetzen.

Diese Vampirjünger werden Raziel in ihrer Verblendung stets als Feind ansehen und können nicht durch friedfertiges Benehmen besänftigt werden. Sie sind eine Bedrohung für die friedlichen Bewohner des Landes, da sie sie mitunter für Blutopfer entführen. Da ihnen kein Opfer zu groß ist, geben sie auch gern ihr eigenes Blut, um ihren Herren so zu dienen.

CREDITS

Director
Amy Hennig

Initial Story Concept
Amy Hennig
Seth Carus

Initial Art Concept
Arnold Ayala

Producers
Amy Hennig
Rosaura Sandoval
Andrew Bennett

Executive Producers
Jon Miller
Rob Dyer

Lead Designers
Amy Hennig
Richard Lemarchand

Lead Programmer
Carl Stika

Lead Animator
James Guilford

Lead Enemy Artist
Daniel Cabuco

Lead Background Art
Tim Linn

Lead Mesh Artist
Cory Stockton

Programmers
Jason Bell
Marc David
Scott Krotz
Hong Park
Tom Desmarais
Jonah Stich
Doug Banks

PC Programmers
Jurjen Katsman
Michael Heyek

Audio Engineer
Fred Mack

Interface Programmer
Charles Martin

Animators
Paul Vernon
John Hood
Eric Elliott
Troi Depts

Design & Mesh
Riley Cooper
John Dumala
Mark Meier
Aaron Keller
Freddie Lee
Casto Vocal
Mike Gonzales
Seth Carus

Additional Mesh
Caroline Trujillo

Cinematics
Jeff Morgan
Seth Carus
Jeremy Bredow

Conceptuals
Arnold Ayala
Daniel Cabuco
Dave Reyes
James Guilford

Artists
Stephan Trusty
Dave Reyes
Brett Hartshorn
Arnold Ayala
Leon Cannon
Gary Ellington

Additional Art
Jeff Morgan
Damon Redmond

Art Interns
Jon Guilford
Adi Taylor

Audio & Visual Manger
Steve Papoutisis

Music & SFX
Greg Shaw
Kurt Harland
Jim Hedges

Script
Amy Hennig
Richard Lemarchand

Full Motion Animation
GlyphX, Inc.

Voice-Over Directing & Casting
Gordon Hunt
Kris Zimmerman

Voice Talent (English)
Michael Bell
Raziel, Melchiah
Tony Jay
Elder God, Zephon
Simon Templeman
Kain, Dumah
Anna Gunn
Ariel
Neil Ross
Rahab

Recording Studio
Screen Music

VP Marketing
Scott Steinberg

Marketing Manager
Jim Curry

PR Manager
Steve Groll

Marketing Artist
Collin O'Connor

Test Manager
Alex Ness

Lead Tester
Billy Mitchell

Testers
James Cabot
Rich Krinock
Mark Mederios

SPECIAL THANKS
Ted Ardell
GEX team
Akuji team
Glen Schofield
Sam Player
Adrian Longland
Danny Chan
Lita Unruh
Malachi Boyle
Patrick Bradley
Rita Fovenyessy
Chris Stefanetti
Dave Dao
Karl Hagaman
Patrick Cowan

All of our friends & family who missed us during the crunch

EIDOS UK
Marketing Manager UK
David Burton

Marketing Executive UK
Rebecca West

Localisation Manager UK
Flavia Timiani

QA Manager
Tony Bourne

PR UK
Steve Starvis

EIDOS France
Localisation Manager
Stéphan Gonizzi

Marketing Manager
Stéphane Cormier

PR France
Priscille Démoly

EIDOS Germany
Marketing & PR
Kay Lankarany

Gerneral PR
Sascha Denise Green-Kaiser

Lokalisierung
Lars Wittkuhn
Texts by Violet Media and Ulli Mühl
Support by:
Sören Winterfeldt

Deutsche QA
Sören Winterfeldt und Team

Audio
Lars Wittkuhn (Regie),
Aufnahmen:
Hastings Hamburg
Pro-Tools-Wizards:
Peter (Danke, Peter) Schmitt

SPEZIELLEN DANK AN
Andrew Bennett for his neverending support throughout, Flavia Timiani for shifting timings, David Burton for all his input at the right time, ACE especially Nathalie for creativity, Christina E. für die Handelswerbung und an die Untoten Patrick, Ulli und Atze und das neue Mitglied Nico Kissing. Et notre amis d'Eidos France (Florent et Stephane) pour la possibilité de l'emballage lenticulaire. Auch unsere Kundenbetreuung (Cilly, Frank) und Vertrieb (Knut, Stephi, Bayern-Andi) für den Erfolg.

MANUAL DESIGN
A Creative Experience

DIE EIDOS INTERACTIVE HELPLINE

Mo. bis Fr., von 11:00 bis 13:00 und 14:00 bis 18:00

Fragen zum Spiel: 0190 / 51 00 51

(DM 1,21 pro Minute)

Technische Probleme: 0180 / 5 22 31 24

(DM 0,48 pro Minute)

(Anrufe kosten die oben angegebenen Preise pro Minute. Sollten Sie unter 18 Jahre alt sein, holen Sie bitte das Einverständnis Ihres Erziehungsberechtigten ein, bevor Sie anrufen.).

Aus der Schweiz und aus Österreich wählen Sie bitte:

+49 18 05 / 22 51 00

Fragen per Email richten Sie bitte an

eidos@maxupport.de

Deutschsprachige Hilfe im Internet erhalten Sie unter

http://www.maxupport.de/eidos/

Für allgemeine Informationen rund um Eidos Interactive besuchen Sie uns im Internet auf

http://www.eidos.de

Das offizielle Lösungsbuch

Jetzt überall im Handel!

Sie erhalten das offizielle Lösungsbuch bei:

RW Merchandising
Industriestr. 6-8
24589 Nortorf
Tel: 0 43 92 / 84 90 55
Fax: 0 43 92 / 84 90 56
E-mail: rwm@rwm.de

Legacy of Kain
Soul Reaver

Customer Service Numbers

- **Australia** 1902 262 662
  Calls charged at $1.50 per minute.
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Österreich** 0900 970 111
  Der Anruf unter dieser Nummer kostet imax. 41 Groschen/Sek
  Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
- **Belgique/België/Belgien** 011 280 996
  Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
- **Danmark** +45 33 26 68 20
  Åben Man-Tors 16.00-19.00
  Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.
- **Suomi** 0600 411911
  "4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21"
  Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten
- **France** 01 40 88 04 88
  Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
- **Deutschland** 01805 / 766 977
  Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
- **Greece** (00 301) 6777701
  Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνικη υποστήριξη για την κονσολα PlayStation
- **Ireland** (01) 4054022
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Italia** 167 520 523
  Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.
- **Nederland** 0495 544 562
  Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.
- **New Zealand** (09) 415 2446
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Norge** 2336 6600
- **Portugal** (01) 318 7450
  Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation
- **España** 902 102 102
  Por favor, llama a los siguientes nùmeros de nuestro Servicio de Atenciòn al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.
- **Sverige** 587 610 00
  Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStation programvara.
- **Schweiz Suisse** 0900 55 20 55 Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.
  Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen
- **UK** 0990 99 88 77

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support

DEUTSCH

Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Legacy of Kain: Soul Reaver and related characters are trademarks of Crystal Dynamics, Inc. © 1999 Crystal Dynamics, Inc © and Published by Eidos Interactive Limited 1999. All Rights Reserved.

SLES-02025

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5-032921-005593